FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# DUCK HUNT™

## INSTRUCTION BOOKLET
## MODE D'EMPLOI

LIGHT GUN
SERIES
SÉRIE PISTOLET
À RAYONS

*Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.*

**Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Duck Hunt™ Pak. This game requires the Zapper,™ Light Gun Attachment.**

## OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

**This fast action target game takes you into the marshes with your trusted hunting dog at your side. He'll flush out your prey, then it's split second timing and sharp shooting accuracy to bag these ducks. Take on one duck or two at a time, and then as a true test of marksmanship, try clay shooting – the ultimate challenge!**

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

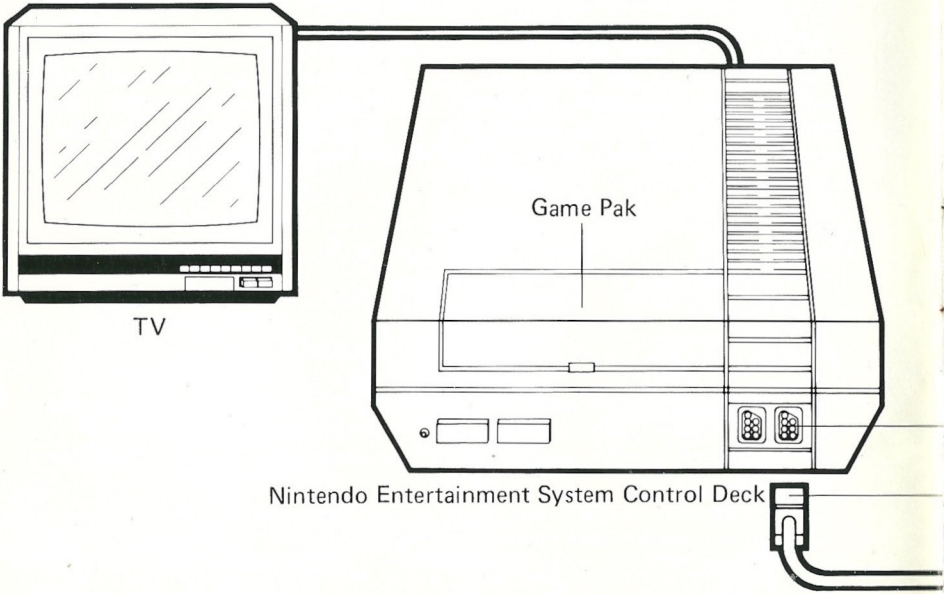
# *1. PRECAUTIONS*

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Read the instruction booklet for the Zapper thoroughly.

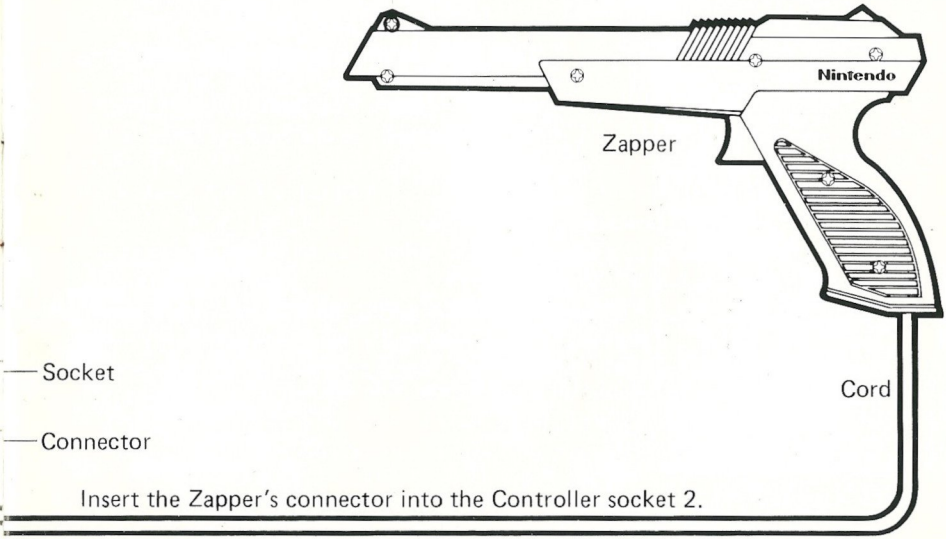
**Note:** In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

# 2. CONNECTING THE ZAPPER TO THE NINTENDO



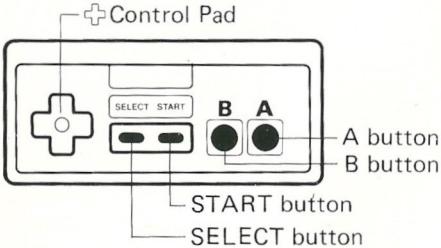
# ENTERTAINMENT SYSTEM CONTROL DECK




Insert the Zapper's connector into the Controller socket 2.

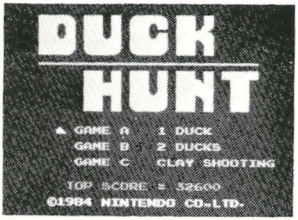
# 3. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

## Controller 1




**Controller 1** – START/SELECT or for second player in Game A

**Control pad**
Used with Game A for second player to control duck's flight pattern.
**A button** – not used.
**B button** – not used.




## SELECT button

When this button is pressed, the arrow (→) on the screen moves. Line up the arrow with the game you wish to play.
Game selection is also possible with the Zapper.

## START button

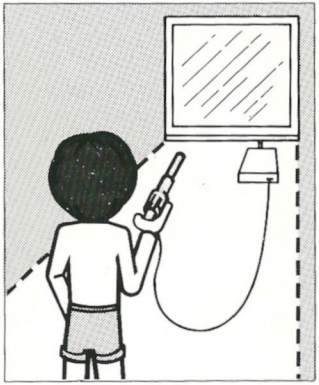
Press this button to begin. Starting is also possible with the Zapper.

**Pause:**

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue play. The game will continue from where you left off.

* The TOP SCORE will disappear if the reset switch is pressed or the power switch is turned off.

# *4. OPERATING THE ZAPPER*



## Target range: approx. 6 feet

* The target range depends somewhat on the size of your TV.

## Adjusting the TV screen

* The TV screen must have its contrast and brightness adjusted properly for this game. If not, shots may not hit the targets.

## Selecting and starting games with the Zapper

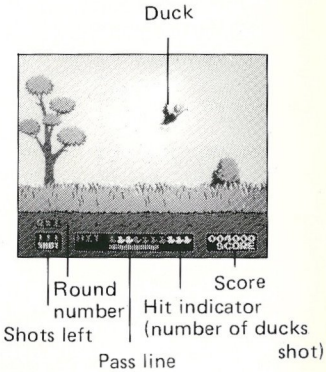
* Point the Zapper away from the screen with the game menu displayed, and shoot. The arrow (→) will move.
* Line up the arrow (→) with the game you wish to play, and then shoot directly at the screen. The game you selected will start.
* Some TVs may not be adjusted properly for the game. Please adjust the picture controls if the game doesn't start when the Zapper is fired at the screen.

# 5. HOW TO PLAY

**Game A:**

In this game you hunt ducks one at a time.

* When the hound finds a duck, it barks and jumps into the thicket. Ducks will then fly up one at a time. (The ducks will fly up from various locations.)
* The duck flies around the screen for a few seconds. This is your chance. Aim and shoot! But remember, you only have three shots.
* The flashing duck at the bottom of the screen is your hit indicator and will turn red if a hit is scored.
* A MISS occurs when all three shots are unsuccessfully used up, or when time has run out. When this happens, the color of the sky changes, and the duck flies away. (The hound comes out and laughs at you.)
* Sometimes off-colored blue or off-colored red ducks appear. You get a bonus score for shooting these.




* Each round ends after 10 ducks have flown out of the thicket. The PASS LINE at the bottom of the screen indicates the minimum number of ducks that must be hit to advance to the next round. If you hit this number of ducks or more, you advance to the next round; otherwise, the game ends.
* The ducks fly faster, and the number of ducks in the PASS LINE increases as you advance to later rounds.

## [2 Players:]

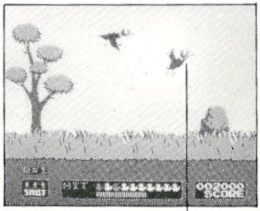
**GAME A can also be played with two players.**

* One player is the hunter. The other player controls the ducks horizontally and vertically with the control pad, trying to avoid the hunter's shots until the sky color changes. (Ducks automatically escape when the sky color changes.)

**GAME B (Duck Hunt)**

In this game, two ducks fly up at the same time.

* The game is played in the same way as GAME A, but the color of the sky doesn't change.
* This game can only be played with one player.

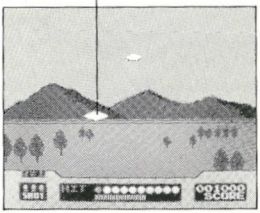



Clay Pigeon Duck

**GAME C (Clay Shooting)**

This game is a version of trapshooting.

* Clay pigeons spring out and fly away in the distance two at a time. Aim carefully, and shoot them.
* The clay pigeons become small very quickly as they fly away. It is easier to shoot them when they are close.
* As in GAMES A and B, a PASS LINE indicates the minimum count necessary to advance to the next round. The game ends if the minimum is not achieved.



## [Shots:]

**GAME A** ..... Three shots per duck
**GAME B** ..... Three shots per two ducks
**GAME C** ..... Three shots per two clay pigeons

## [Scoring:]

**GAMES A, B and C**

* The points received show up on the screen wherever a hit is made. Points differ depending on the round.
* A PERFECT bonus is awarded when a round is ended without a MISS.

## [Advancing to the next round]

* If the hit indicator has reached the PASS LINE at the end of the round, you advance to the next round; otherwise, the game is over.
* The minimum count on the PASS LINE gradually increases as the rounds advance (starting from the 10th round).

## [Round number]

* Round numbers are indicated with "R = "

# 90-DAY LIMITED WARRANTY

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

*Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.*

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Duck Hunt™ du Nintendo® Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

**Ce jeu de tir rapide et de précision vous entraîne à la chasse dans les marais en compagnie de votre fidèle chien de chasse. Il débusque vos proies et vous n'avez que quelques fractions de seconde pour abattre les canards. Vous en tirez un puis deux à la fois et vous passez enfin à la suprême épreuve d'habileté: le tir au pigeon d'argile!**

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

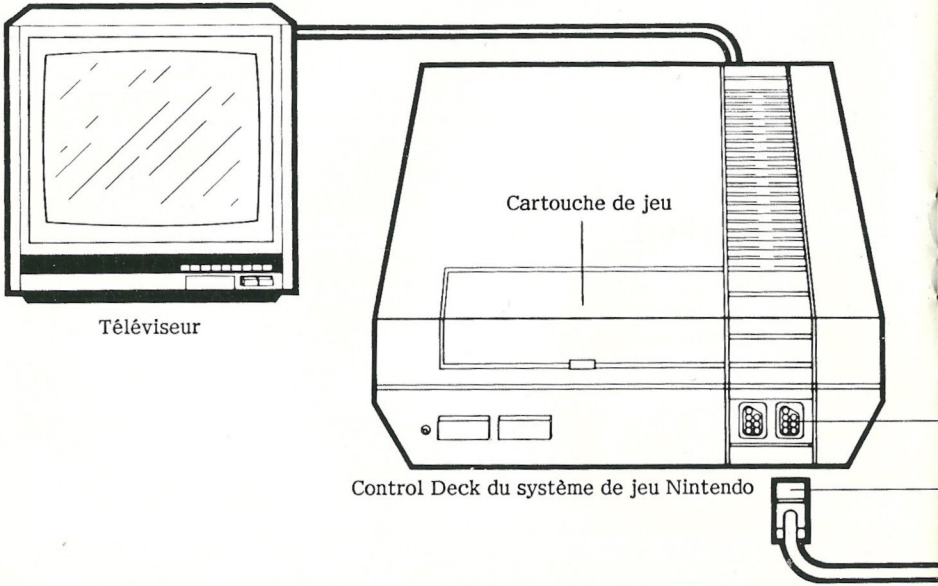
## 1. PRECAUTIONS

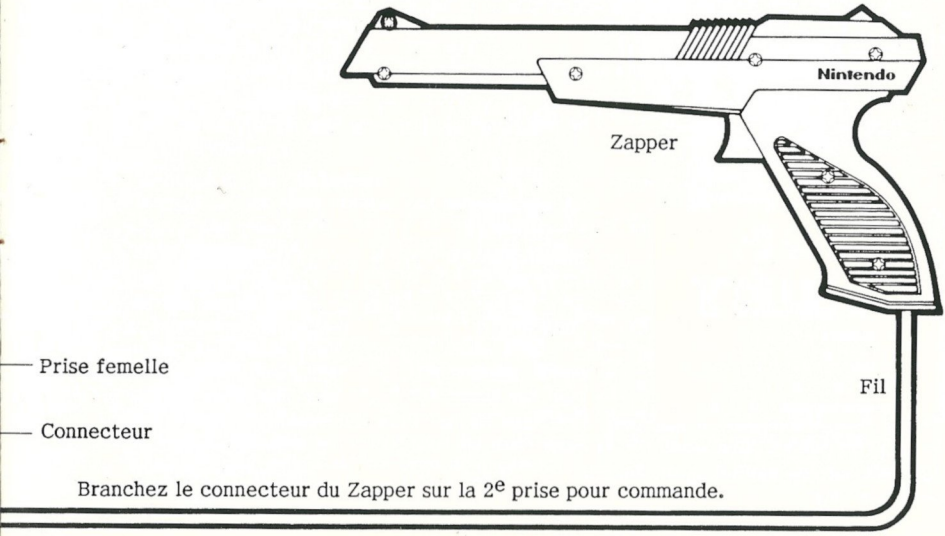
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

## 2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO

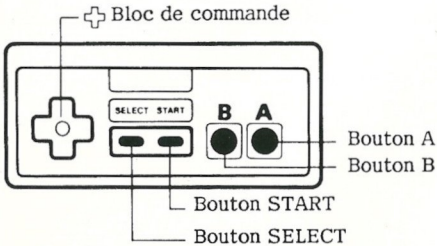





Branchez le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

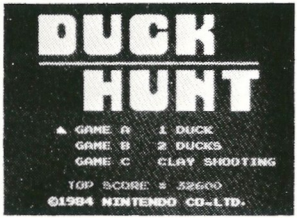
## 3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1




**Commande 1** - utilisée pour lancer et choisir le jeu ou par le deuxième joueur du jeu A.

**Bloc de commande**
Sert au deuxième joueur du jeu A à commander le vol du canard.
**Bouton A** - non utilisé
**Bouton B** - non utilisé




**Bouton SELECT (choix)**

Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche ( → ) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

**Bouton START (lancement)**

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

**Pause:**

Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

## 4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

**Portée: Environ** 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

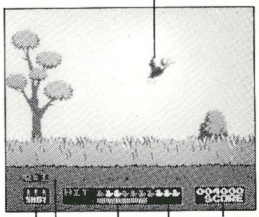
**Réglage de l'écran du téléviseur**

* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

**Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper**

* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.
* Certains écrans de télévision peuvent ne pas être bien ajustés pour ce jeu. Ajustez les commandes de l'appareil de télévision si le jeu ne commence pas lorsque vous tirez sur l'écran avec le Zapper.

## 5. COMMENT JOUER



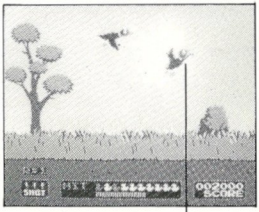

Jeu A:

Dans ce jeu, vous tirez sur un canard à la fois.

* Lorsque le chien trouve un canard, il jappe et saute dans le bosquet. Les canards s'envolent alors un à la fois. (Les canards s'envolent de plusieurs points différents.)
* Le canard fera le tour de l'écran pendant quelques secondes. Voilà votre chance: visez et tirez! Rappelez-vous que vous n'avez que trois coups.
* Le canard clignotant au bas de l'écran est votre indicateur de tir et il deviendra rouge lorsque vous atteignez la cible.
* Vous récoltez un MISS chaque fois que vous avez manqué vos trois coups ou que vous n'avez rien touché pendant le temps alloué. Dans ce cas, le ciel change de couleur et le canard s'envole. (Votre chien sort de sa cachette pour rire de vous.)
* De temps en temps, vous verrez des canards rouge ou bleu pâle. Vous obtenez des points en prime si vous les abattez.
* La ronde prend fin quand 10 canards se sont envolés du bosquet. Une bande au bas de l'écran indique le minimum de canards à abattre avant de passer à la ronde suivante. Si vous atteignez ou dépassez ce minimum, vous passez à la ronde suivante; sinon, la partie prend fin.
* Les canards volent de plus en plus vite et le nombre minimal de canards à abattre augmente lorsque vous passez aux dernières rondes.

[2 Joueurs]

Le JEU A se joue aussi à deux joueurs.
* Un joueur est le chasseur. A l'aide du bloc de commande, le deuxième joueur commande le déplacement horizontal et vertical des canards pour éviter le tir du chasseur jusqu'à ce que le ciel change de couleur. (Les canards sont saufs dès que le ciel change de couleur.)

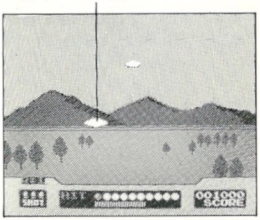



Canard

JEU B (Chasse au canard)
Dans ce jeu, deux canards s'envolent en même temps.
* Ce jeu se joue comme le JEU A, mais le ciel ne change pas de couleur.
* Ce jeu ne peut être joué que par un seul joueur.

JEU C (Tir au pigeon d'argile)
* Les pigeons d'argile s'envolent et s'éloignent vers l'horizon deux à la fois. Visez bien et tirez.
* Les pigeons rapetissent rapidement en s'éloignant. Il est plus facile de les abattre lorsqu'ils sont proches.
* Comme dans les JEUX A et B, la bande au bas de l'écran indique le minimum de pigeons à abattre pour passer à la prochaine ronde. La partie se termine si vous n'atteignez pas ce minimum.

Pigeon d'argile



[Coups:]

JEU A ..... Trois coups par canard
JEU B ..... Trois coups par couple de canards
JEU C ..... Trois coups par couple de pigeons d'argile

[Décompte:]

JEUX A, B et C
* Les points gagnés paraissent à l'écran à chaque coup dans le mille. Les points attribués changent de ronde en ronde.
* Une prime de tireur d'élite est accordée à la fin d'une ronde sans coup manqué.

[Passage à la prochaine ronde]
* Lorsque l'indicateur de tir atteint le minimum à abattre à la fin d'une ronde, vous pouvez passer à la prochaine ronde; sinon, le jeu prend fin.
* Le nombre minimal à abattre augmente progressivement au fur et à mesure des rondes (à partir de la 10$^{e}$ ronde).

[Numéro de la ronde]
Le numéro de la ronde s'affiche comme suit: "R ="

MEMO

MEMO

## GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

ASD

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON